

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN

(Studi Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo)

Laili Sukma Khairun Ni'am

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, lailisukma09@gmail.com

Bambang Ferianto T.K

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam suatu proses belajar dibutuhkan kerjasama karena kerjasama adalah fakta yang terpenting dalam sebuah pembelajaran. Dalam hubungan kerjasama dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan suatu proses belajar yang mengarahkan siswa untuk dapat menumbuhkan kerjasama agar dapat melakukan aktivitas belajar yang baik. Salah satu cara untuk menumbuhkan kerjasama adalah dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Diharapkan dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran mampu memaksimalkan pendidikan karakter pada siswa terutama kerjasama antar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 2 Ponorogo berjumlah 64 siswa, yang terdiri dari 32 siswa kelas X MIPA 6 menjadi kelompok eksperimen dan 32 siswa kelas X MIPA 4 menjadi kelompok kontrol dengan menggunakan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian ini menggunakan angket kerjasama dan analisis data menggunakan *t test* atau uji *t (independent)*.

Dari hasil perhitungan statistik dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terbukti dari nilai $t_{hitung} 4,871 > t_{tabel} 1,999$ dengan taraf signifikan 0,05. Sedangkan besar pengaruhnya sebesar 5,53% untuk kelompok eksperimen dan 0,83% untuk kelompok kontrol. Jadi kenaikan keseluruhan sebesar 4,7%.

Kata Kunci: SMA, Kerjasama Siswa, Permainan Tradisional.

Abstract

In a learning process required cooperation because cooperation is the most important fact in a study. In a collaborative relationship with learning the important thing is how to create a learning process that lead students to be able to foster cooperation in order to do a good learning activity. One way to foster cooperation is to apply a traditional game in teaching physical education, sports and health. Expected by applying traditional games in learning to maximize the character education to students, especially cooperation among students.

This study aimed to determine the effect of the traditional games on the cooperation of students in physical education, sports and health. This research is experiment with descriptive quantitative approach. The samples in this study were students of SMAN 2 Ponorogo totaling 64 students, which consisted of 32 students of class X Science 6 into the experimental group and 32 students of class X Science 4 a control group using a random cluster sampling technique. The study instrument is using a questionnaire cooperation and data analysis using *t test* or independent *t test*.

From the results of statistical calculations it can be concluded that there is a significant effect of a relay race game against the cooperation of students in learning physical education, sport and health as proven from the value of count $4.871 > t_{table} 1.999$ with a significance level of 0.05. While much influence at 5.53% for the experimental group and 0.83% for the control group. So overall increase of 4.7%.

Keyword: Senior High School, Student Cooperation, Traditional Game.

PENDAHULUAN

Upaya untuk meningkatkan kerjasama siswa harus dimulai sejak dini. Oleh karena itu perlu dirancang dan dikondisikan secara sadar, terarah, terukur, dan tetap mempertimbangkan kemampuan siswa secara menyeluruh, sehingga siswa tetap dapat tumbuh dan berkembang secara sempurna. Dalam suatu proses belajar dibutuhkan kerjasama karena kerjasama adalah fakta yang terpenting dalam sebuah pembelajaran. Dalam hubungan kerjasama dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan suatu proses belajar yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan kerjasama siswa agar dapat melakukan aktivitas belajar yang baik.

Menurut Santosa (2012), “kerjasama adalah suatu bentuk interaksi sosial dimana tujuan anggota kelompok yang satu berkaitan erat dengan tujuan anggota kelompok yang lain atau tujuan kelompok secara keseluruhan sehingga seseorang individu hanya dapat mencapai tujuan bila individu lain juga mencapai tujuan.”

Dari hal tersebut, kerjasama antara satu siswa dengan siswa lainnya dalam proses pembelajaran sangat penting, suatu kelompok yang baik tentu saja mampu melaksanakan tugasnya dengan baik dan lancar. Tanpa kemampuan ini, sebuah kelompok tidak akan mampu mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya.

Kerjasama siswa yang kurang dalam proses pembelajaran terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan berdampak negatif pada keberhasilan tujuan belajar seperti, pendidikan karakter tidak tercapai, siswa akan bersifat egois dan tidak percaya pada teman, antar siswa tidak saling menghargai, dan suasana pembelajaran tidak kondusif. Hal tersebut tidak sesuai Permendiknas No. 22 tahun 2006 yang menyatakan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani SMA/SMALB/SMK/MAK dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerjasama, dan hidup sehat.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani pengembangan aspek jasmani anak dapat ditunjang melalui beberapa kegiatan olahraga yang bisa

dilaksanakan pada proses pembelajaran di sekolah yang tertuang dalam mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Menurut Hartono, dkk, (2013: 3), “pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Dengan pendidikan jasmani, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi fisik, mengoptimalkan gerak dasar dan juga mengembangkan karakter.”

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih aktif terlibat dalam segala bentuk gerak yang mengarah kepada aktivitas jasmani, sehingga banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan melalui jenis kegiatan olahraga yang dikemas dalam bentuk permainan.

Menurut Hartati, dkk, (2012: 1), “bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional.”

Melalui permainan siswa diajak untuk bermain ketika pembelajaran jasmani. Hal ini dapat dimanfaatkan guru saat pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan merupakan salah satu komponen pokok pada pendidikan jasmani, oleh sebab itu guru pendidikan jasmani harus mengenal tentang seluk beluk permainan. Banyak permainan yang dapat diberikan kepada peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah dengan memberikan permainan tradisional.

Menurut Hartati, dkk, (2012: 27), “permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional”.

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Studi Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo)

Permainan tradisional sudah dikenalkan sejak nenek moyang kita dahulu, permainan ini tidak memerlukan biaya, dan mudah sekali untuk dimainkan. Ada berbagai macam permainan tradisional yang pernah di mainkan, contohnya adalah gobak sodor, benteng-bentengan, petak umpet dan lain-lain. Adapun jenis-jenis permainan yang dikelompokkan berdasarkan fungsi dan karakteristik tertentu yaitu, *agon*, *alea*, *mimikri*, dan *illinx*. Dari jenis-jenis permainan tersebut, *agon* merupakan jenis permainan yang cocok pada pembelajaran jasmani di sekolah. Karena dalam kategori tersebut dapat disisipkan unsur-unsur pendidikan karakter seperti kerjasama, peduli kepada teman, sportif, dan lainnya.

Dalam pendidikan jasmani aktifitas gerak memiliki unsur permainan yang kebanyakan tergolong dalam permainan kelompok. Dimana permainan kelompok membutuhkan kerjasama dari setiap individu. Faktor terpenting dari permainan yang bersifat kelompok adalah kerjasama dari setiap individu, dengan terjaganya kerjasama dalam kelompok maka akan lebih mudah menyelesaikan dan memecahkan permasalahan yang dialami kelompok.

Berangkat dari pemikiran tersebut di atas peneliti telah melakukan observasi di beberapa SMA Negeri di Kabupaten Ponorogo dan peneliti memilih SMA Negeri 2 Ponorogo sebagai tempat penelitian dikarenakan SMA Negeri 2 Ponorogo merupakan SMA Negeri favorit yang ada di Ponorogo dan memiliki sejumlah prestasi yang banyak. Dari observasi yang dilakukan peneliti di SMAN 2 Ponorogo, dengan mengambil fokus penelitian di kelas X Jurusan MIPA. Dikarenakan siswa di jurusan MIPA tempat berfikir yang berhubungan matematis dan anak MIPA sangat disiplin dan rapi. Sangat fokus terhadap sesuatu yg di fokuskannya. Namun biasanya orang yang lebih banyak menggunakan otak kiri adalah orang yang pendiam, egois, dan kurang bergaul. Sehingga mengakibatkan kurangnya kerjasama antar siswa.

Maka dari penjelasan di atas peneliti akan mengangkat sebuah judul “Pengaruh Pemberian Permainan Tradisional Terhadap Kerjasama Siswa dalam

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan” di SMA Negeri 2 Ponorogo.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni (*True Experimental Design*) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian *randomized control group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X MIPA yang terdiri dari 6 kelas, yaitu: X MIPA 1 yang berjumlah 33 siswa, X MIPA 2 yang berjumlah 32 siswa, X MIPA 3 yang berjumlah 32 siswa, X MIPA 4 yang berjumlah 32 siswa, X MIPA 5 yang berjumlah 32 siswa, dan X MIPA 6 yang berjumlah 32 siswa, dengan total jumlah siswa 193 siswa. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling* untuk menentukan dua kelas yang menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Teknik ini dilakukan dengan cara menyiapkan undian yang berupa enam potongan kertas dan dari enam potongan kertas tersebut dua diantaranya diberi tulisan sampel. Kemudian memanggil enam siswa dari perwakilan masing-masing kelas untuk mengambil undian. Dua siswa yang mendapatkan potongan kertas bertuliskan sampel maka dua kelas tersebut menjadi sampel dalam penelitian ini. Kemudian membuat undian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Undian tersebut menggunakan dua potongan kertas yang bertuliskan eksperimen dan kontrol. Kemudian dua kelompok yang terpilih menjadi sampel penelitian mengambil undian untuk menentukan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok yang mendapatkan kertas bertuliskan eksperimen adalah kelas X MIPA 6 yang berjumlah 32 siswa dan kelompok yang mendapatkan kertas bertuliskan kontrol adalah siswa kelas X MIPA 4 yang berjumlah 32 siswa. Jadi sampel yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah sebuah angket atau kuesioner. Instrumen penelitian ini dengan menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau *checklist*. Setiap butir pertanyaan berupa angket,

disediakan lima butir jawaban yang tersedia, dari lima butir jawaban tersebut memiliki skor tersendiri yaitu: 1, 2, 3, 4, dan 5. Deskripsi skor tersebut adalah skor 5 Sangat Sesuai dengan diri anda (SS), skor 4 Sesuai

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Jumlah	4556	4808	-252
Rata-rata	142.375	150.250	7.875
Standar Deviasi	5.332	6.200	0.868
Varian	28.435	38.452	10.017
Nilai Minimum	126	139	13
Nilai Maksimum	149	162	13
Besar Peningkatan	5.53%		

dengan diri anda (S), skor 3 Kadang sesuai Kadang tidak dengan diri anda (KK), skor 2 Tidak Sesuai dengan diri anda (TS), dan skor 1 Sangat Tidak Sesuai dengan diri anda (STS).

Jenis Soal	Nilai				
	SS	S	KK	TS	STS
Soal Positif	5	4	3	2	1
Soal Negatif	1	2	3	4	5

Tabel 1. Tabel Skala Likert

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dipaparkan hasil penelitian yang berupa deskripsi data dan uji hipotesis, deskripsi data dan uji hipotesis tersebut sesuai dengan analisis yang telah dijelaskan pada bab III. Deskripsi data yang disajikan berupa nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari pengisian angket kerjasama tentang pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada masing-masing kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini berjumlah 64 siswa yang terbagi dalam dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen berjumlah 32 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 32 siswa. Perhitungan data ini dilakukan dengan dua cara yaitu perhitungan statistik manual dan menggunakan program computer IBM *Statistical Package for the Social Science* (SPSS) *Statistics* 20 yang dilakukan untuk pengecekan kembali terhadap hasil data penelitian.

A. Deskripsi Data

Data angket diperoleh dari pengisian angket kerjasama yang dilakukan sebelum pemberian permainan tradisional (*pre-test*) dan sesudah pemberian permainan tradisional (*post-test*). Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, nilai minimum dan nilai maksimum, dan besar perbedaan berdasarkan hasil olah data angket kerjasama yang telah diisi oleh siswa. Berdasarkan hasil perhitungan manual selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut.

1. Data Kelompok Eksperimen

Tabel 2. Deskripsi Data Kelompok Eksperimen

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 142,375 standar deviasi sebesar 5,332 dengan varian sebesar 28,435 serta nilai minimum sebesar 126 dan nilai maksimum sebesar 149. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 150,250 standar deviasi sebesar 6,200 dengan varian sebesar 38,452 serta nilai minimum sebesar 139 dan nilai maksimum sebesar 162.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 7,875 standar deviasi sebesar 0,868 dengan varian sebesar 10,017 dan nilai beda antara nilai minimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 13, sedangkan nilai beda antara nilai maksimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 13. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa permainan tradisional pada kelompok eksperimen antara *pre-test* dan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 5,53%.

2. Data kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Jumlah	4551	4589	-38
Rata-rata	142.219	143.406	1.187
Standar Deviasi	5.265	4.885	-0.380
Varian	27.725	23.862	-6.163
Nilai Minimum	126	130	4
Nilai Maksimum	149	151	2
Besar Peningkatan	0.83%		

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Studi Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo)

Tabel 3. Deskripsi Data Kelompok Kontrol

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 142,219 standar deviasi sebesar 5.265 dengan varian sebesar 27.725 serta nilai minimum sebesar 126 dan nilai maksimum sebesar 149. Sedangkan untuk *post-test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 143,406 standar deviasi sebesar 4,885 dengan varian sebesar 23,862 serta nilai minimum sebesar 130 dan nilai maksimum sebesar 151.

Nilai beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* adalah sebesar 1,187 standar deviasi sebesar 0,380 dengan varian sebesar 6,163 dan nilai beda antara nilai minimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 4 sedangkan nilai beda antara nilai maksimum *pre-test* dan *post-test* sebesar 2. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa permainan lari estafet pada kelompok kontrol antara *pre-test* dan *post-test* memberikan peningkatan sebesar 0,83%.

B. Uji Hipotesis

1. Syarat Uji Hipotesis

Sebelum hipotesis diuji maka data harus memenuhi prasyarat uji parametrik yaitu normalitas distribusi dan homogenitas kelompok.

a. Uji Normalitas

Untuk menguji kenormalan sebaran data, digunakan perhitungan *chi-square* (χ^2) sebagai uji kenormalan. Untuk menentukan kenormalan data maka hasil hitung (χ^2) dikonsultasikan pada tabel (χ^2) dengan ketentuan sebagai berikut:
Distribusi (normal) jika hasil (χ^2) hitung $<(\chi^2)$ tabel.

Distribusi (tidak normal) jika (χ^2) hitung $>(\chi^2)$ tabel.

Hasil uji kenormalan data dari masing-masing kelompok sebagai berikut:

Variabel	N	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Ket.
<i>Pre Test</i> Kelompok	32	9,7258	11,0705	Normal

Variabel	N	χ^2 hitung	χ^2 tabel	Ket.
Eksperimen				
<i>Post Test</i> Kelompok Eksperimen	32	6,9048	11,0705	Normal
<i>Pre Test</i> Kelompok Kontrol	32	8,8543	11,0705	Normal
<i>Post Test</i> Kelompok Kontrol	32	6,4182	11,0705	Normal

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Tabel di atas memberikan informasi bahwa χ^2 hitung pada distribusi data *pre-test* kelompok eksperimen lebih kecil daripada χ^2 tabel yaitu $9,7258 < 11,0705$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal sehingga data tersebut dapat dianalisis menggunakan uji parametrik. Sedangkan harga χ^2 hitung pada distribusi data *post-test* kelompok eksperimen juga lebih kecil daripada χ^2 tabel yaitu $6,9048 < 11,0705$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal sehingga data tersebut dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

Kemudian χ^2 hitung pada distribusi data *pre-test* kelompok kontrol lebih kecil daripada χ^2 tabel yaitu $8,8543 < 11,0705$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal sehingga data tersebut dapat dianalisis menggunakan uji parametrik. Sedangkan harga χ^2 hitung pada distribusi data *post-test* kelompok kontrol juga lebih kecil daripada χ^2 tabel yaitu $6,4182 < 11,0705$ maka distribusi termasuk dalam kategori normal sehingga data tersebut dapat dianalisis menggunakan uji parametrik.

b. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui sifat homogen kedua kelompok data sesuai dengan asumsi homogenitas maka perlu diuji menggunakan uji homogenitas dengan membandingkan harga F_{hitung} dengan F_{tabel} yang didapat dari

penghitungan analisis varian (anava). Untuk menentukan apakah kedua kelompok tersebut bersifat homogen maka F_{hitung} dikonsultasikan pada F_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut.

Jika hasil $F_{hitung} < F_{tabel}$, maka (Homogen)

Jika hasil $F_{hitung} > F_{tabel}$, maka (Heterogen)

Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan anava maka didapatkan data sebagai berikut:

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Ket.
Eksperimen dan Kontrol	1,73	3,998	Homogen

Tabel 5. Hasil Uji Homogenitas Antar Kelompok

Tabel di atas memberikan informasi bahwa harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} yaitu $1,73 < 3,998$ sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data kedua kelompok bersifat homogen.

2. T-Test sebagai uji beda

Setelah data terbukti memiliki distribusi normal dan mempunyai varian yang homogen, maka selanjutnya data tersebut dianalisis dengan melakukan uji hipotesis. Dalam bagian ini akan disajikan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang telah diperoleh. Uji beda yang akan digunakan adalah *T-Test* untuk sampel yang sejenis (*dependent sample*) dan *T-Test* untuk sampel yang berbeda (*Independent sample*).

a. T-Test Independent Sample data Pre test

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak karena nilai t_{hitung} $0,118 < t_{tabel}$ 1,999 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa tidak ada beda data awal terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

Hasil uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah dijelaskan pada grafik dibawah ini :

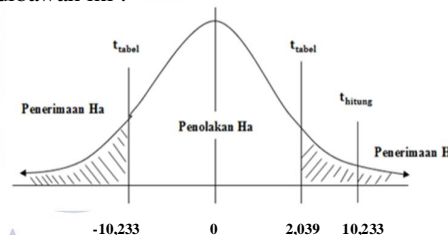


Grafik 1. Uji Hipotesis Data *Pre test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

b. T-Test Dependent Sample Kelompok Eksperimen

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} $10,233 > t_{tabel}$ 2,039 dengan taraf signifikan 0,05. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan yang signifikan nilai kerjasama siswa sebelum dan sesudah penerapan permainan tradisional. Hal ini dapat dikatakan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

Hasil uji hipotesis kelompok eksperimen telah dijelaskan pada grafik dibawah ini :

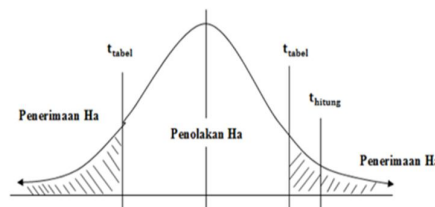


Grafik 2. Uji Hipotesis Kelompok Eksperimen

c. T-Test Dependent Sample Kelompok Kontrol

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} $4,332 > t_{tabel}$ 2,309. Dengan kata lain bahwa ada perbedaan nilai kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes sebelum dan sesudah pemberian permainan tradisional.

Hasil uji hipotesis kelompok kontrol telah dijelaskan pada grafik dibawah ini :



PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KERJASAMA SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN
(Studi Pada Siswa Kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo)

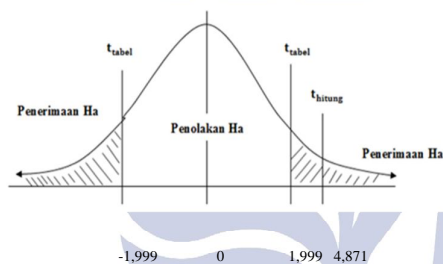
-2,309 0 2,309 4,332

Grafik 3. Uji Hipotesis Kelompok Kontrol

d. *T-Test Independent Sample data Post-test*

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} pada tabel maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} $4,871 > t_{tabel}$ $1,999$ dengan taraf signifikan $0,05$. Dengan kata lain bahwa ada pengaruh yang signifikan pemberian permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

Hasil uji hipotesis antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol telah dijelaskan pada grafik dibawah ini :



Grafik 4. Uji Hipotesis Data *Post test* Kelompok Eksperimen dan Kontrol

C. Pembahasan

Dalam bagian ini akan dibahas tentang perbedaan pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengaruh tersebut yang dimaksud adalah dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan angket kerjasama siswa. Dari data *pre-test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 142,375 standar deviasi sebesar 5,429, sedangkan kelompok kontrol memiliki rata-rata *pre-test* sebesar 142,219 standar deviasi sebesar 5,183. Dari data *post-test* kelompok eksperimen diperoleh rata-rata sebesar 150,250 standar deviasi sebesar, sedangkan untuk *post-test* kelompok kontrol didapatkan nilai rata-rata sebesar 143,406 standar deviasi sebesar 4,643.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara kerjasama siswa dalam

pembelajaran penjasorkes kelompok eksperimen yang diberi perlakuan dengan permainan tradisional dan kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan dengan permainan tradisional dilakukan *T-Test independent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} $4,871$ dan t_{tabel} $(1,999)$ dengan taraf signifikan $0,05$ yang bermakna bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa untuk kelompok eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan sedangkan untuk kelompok kontrol tidak ada pengaruh yang signifikan yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui berapa besar peningkatan hasil kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes kelompok eksperimen dengan permainan tradisional dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pre-test* dan *post-test* dibagi rata-rata hasil *pre-test* dikalikan 100%. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran penjasorkes kelompok eksperimen sebesar 5,53%. Hasil pengujian dapat disimpulkan bahwa kerjasama siswa pada kelompok eksperimen yang diberi perlakuan permainan tradisional lebih baik daripada kerjasama kelompok kontrol yang tidak diberi perlakuan permainan tradisional.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukan bahwa nilai t_{hitung} 4,871 $> t_{tabel}$ 1,999 dengan taraf signifikan 0,05.

2. Besarnya pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X MIPA SMA Negeri 2 Ponorogo berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui sebesar 5,53% untuk kelompok eksperimen dan 0,83% untuk kelompok kontrol. Jadi kenaikan keseluruhan sebesar 4,7%.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Disarankan guru penjas mempergunakan atau menerapkan permainan tradisional sebagai salah satu acuan untuk usaha meningkatkan pengembangan pembelajaran dan pembentukan karakter siswa khususnya kerjasama siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti sekolah yang sudah menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan untuk mengoptimalkan peningkatan kerjasama siswa.
3. Untuk penelitian selanjutnya disarankan menggunakan jenis permainan tradisional lainnya yang bisa diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.
4. Disarankan dalam memberikan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan isi model permainan dan kesabaran guru dalam pendampingan siswa adalah salah satu kunci pembelajaran tersebut.

Hartono, Soetanto, dkk.2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.

Santosa.2012.*Teori Kerjasama dan Persaingan Kelompok*, (Online), (<http://www.imadiklus.com/2012/07/teori-kerjasama-dan-persaingan-kelompok.html>, diakses 23 Januari 2016).

Setyawan, Nany. 2011. *Penerapan Permainan Outbond Dalam Meningkatkan Kerjasama Tim Futsal*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya. FIK Unesa.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hartati, Sasmina Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional*. Malang: Wineka Media.